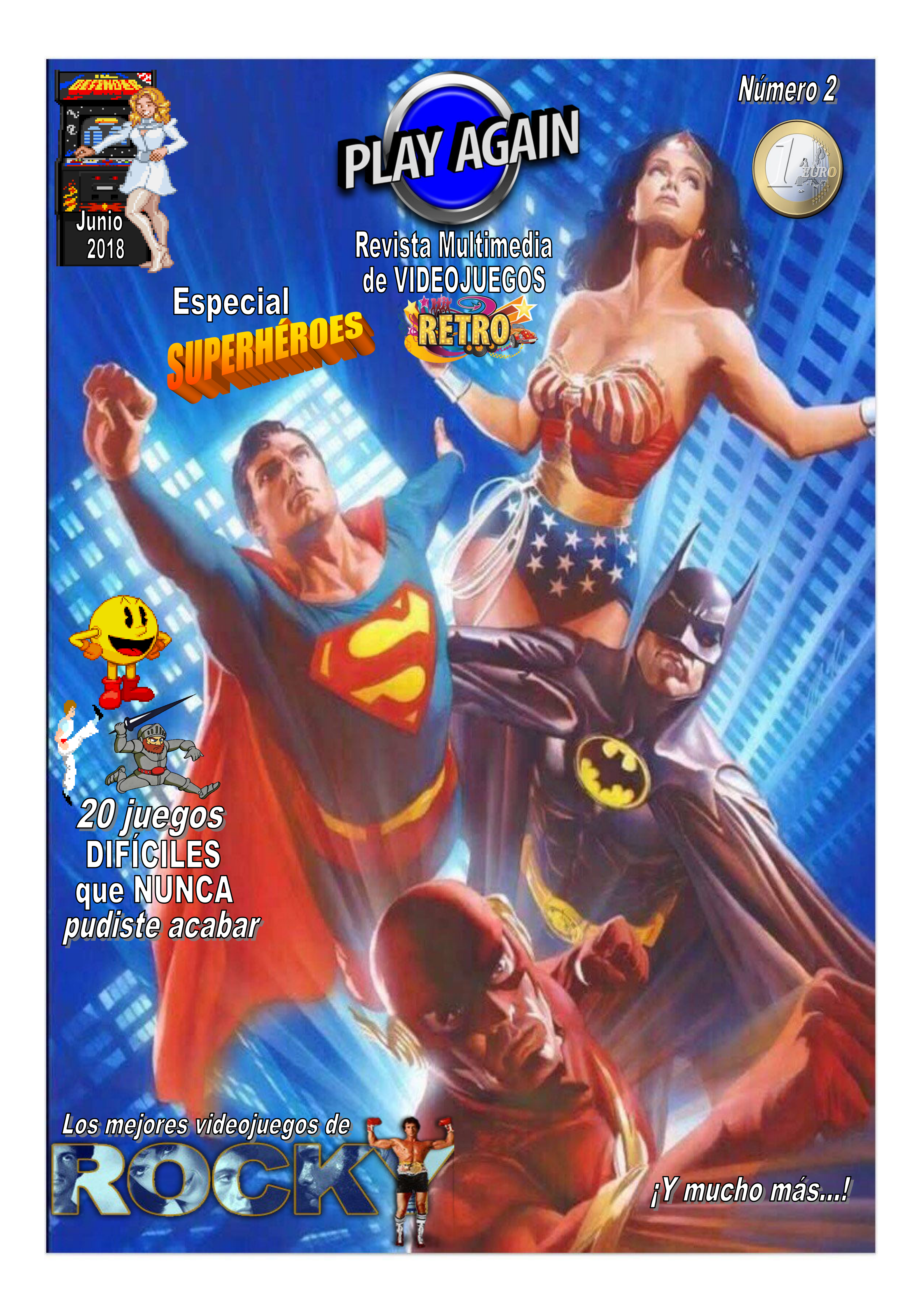


Número 2
PLAY AGAIN
Revista Multimedia
de VIDEOJUEGOS
RETRO
Junio
2018
Especial
SUPERHÉROES
20 juegos
DIFÍCILES
que NUNCA
pudiste acabar
Los mejores videojuegos de
ROCKY
¡Y mucho más...!



El título de nuestra editorial de este mes ya lo dice todo. Me gustaría abrir el número de hoy lanzando esta pregunta y sembrando la duda, haciendo pensar un poco, que siempre es algo que viene bien. De un tiempo a esta parte parece existir cierta preocupación (cuando no una obsesión) por determinar si un juego es bueno o es malo en función de una nota numérica que acaba condenando o llevando a los altares a un determinado juego, el eterno debate en torno a la necesidad (o no) de puntuar los juegos en las revistas o en Internet para decidir si algo tan subjetivo como un videojuego es bueno, malo o regular. Me vais a permitir que me pronuncie al respecto, lo diré con meridiana claridad: ponerle una nota a un juego es una estupidez y una tomadura de pelo. De igual forma que a nadie en su sano juicio se le ocurre calificar un cuadro, una escultura o una obra de arte con una escala numérica del 1 a 10, deberíamos preguntarnos qué sentido tiene ponerle una nota a un producto tan complejo, personal e intransferible como un videojuego, con sus virtudes y sus defectos, pero que incluso en sus momentos más flojos y olvidables puede producirte unas sensaciones absolutamente únicas e indescriptibles.

Digo esto porque en **PLAY AGAIN** nunca vais a encontrar notas numéricas en nuestros análisis por ninguna parte, no tiene sentido, mucho menos cuando se trata de juegos retro que hace ya muchos años que cumplieron su cometido y ya no tienen nada que demostrar. Hace ya mucho tiempo que nos convencieron y que demostraron su calidad sobradamente, por eso seguimos hablando de ellos tanto tiempo después. En **PLAY AGAIN** no estamos para juzgar, estamos para recordar todo lo retro y también para rendir homenajes.

Y hablando de homenajes y agradecimientos, por supuesto que me he reservado para el final lo mejor, que en este caso sois vosotros, los lectores y amigos de esta humilde revista multimedia. Gracias, de verdad, de todo corazón, muchísimas gracias a todos los que habéis comprado el primer número, a los que habéis descargado y/o escuchado el podcast, los que nos visitáis en www.retroplaymultimedia.blogspot.com y en general a todos los que de una forma u otra habéis apoyado el lanzamiento de esta humilde publicación y por lo tanto habéis pasado ya a formar parte de nuestra pequeña familia de amigos. Ya os lo avanzamos en el número anterior, **PLAY AGAIN** ha venido para quedarse. Y aquí seguiremos cada dos meses. Gracias especialmente a ti que estás al otro lado del papel…¡Un fuerte abrazo! Nos leemos...

Enrique Segura
Editor de Play Again



PLAY AGAIN también se escucha
Descarga gratis nuestro podcast





Y síguenos en las redes sociales. **PLAY AGAIN** también está en **FACEBOOK**. Hazte amigo y ten acceso a la revista en formato digital y otras ventajas...





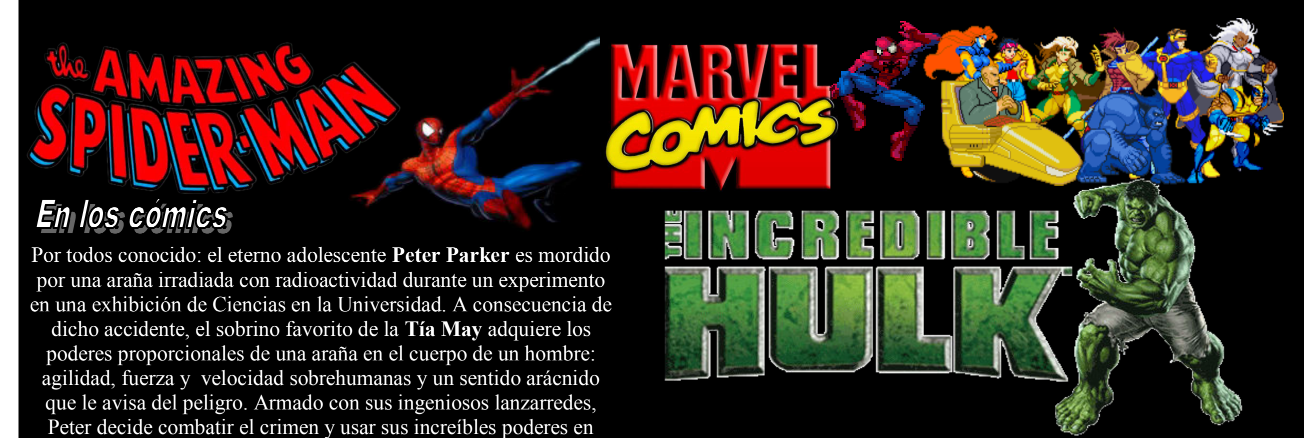
PLAY AGAIN

Revista bimensual sobre videojuegos y cultura retro
Edita: Enrique Segura
Número 2 Junio de 2018

SUMARIO



Los superhéroes están de moda, hay que admitirlo. Hollywood lleva comiendo del cine de superhéroes desde hace ya varios años, hoy en día el cómic experimenta un auge que no se veía desde hacía muchísimos años, con la proliferación de cientos de títulos mensuales, y por supuesto el mundo de los videojuegos no ha permanecido nunca ajeno a esta poderosa fuente de inspiración y ganancias que parece inagotable. En **PLAY AGAIN** hemos querido rendir tributo a nuestros personajes de papel favoritos, y de paso hacer un reportaje en retrospectiva (pero sin perder de vista la actualidad) para tratar de determinar qué superhéroes tienen los mejores videojuegos, al mismo tiempo que repasamos sus apariciones más notables en otros medios. Allá vamos...



En los cómics

Por todos conocido: el eterno adolescente **Peter Parker** es mordido por una araña irradiada con radioactividad durante un experimento en una exhibición de Ciencias en la Universidad. A consecuencia de dicho accidente, el sobrino favorito de la **Tía May** adquiere los poderes proporcionales de una araña en el cuerpo de un hombre: agilidad, fuerza y velocidad sobrehumanas y un sentido arácnido que le avisa del peligro. Armado con sus ingeniosos lanzarredes, Peter decide combatir el crimen y usar sus increíbles poderes en defensa del bien, convirtiéndose en el asombroso **Spiderman.**

En el cine y la TV

Un clásico en constante evolución. Muchos aún recuerdan la serie de TV de finales de los 70 que aquí descubrimos en el videoclub en forma de cintas de VHS que recopilaban episodios de la serie, y hasta la entrada del siglo XXI no volvimos a verle en la tele en imagen real. Ha tenido un montón de series de animación y ya va por la tercera saga de películas. Está llamado a ser un personaje central de los eventos narrados en el **Universo Cinemático de Marvel.**

En los Videojuegos

Muchos y buenos. La cantidad sigue primando sobre la calidad en los videojuegos de Spidey, pero hay para todos los gustos y en un formato u otro lleva con nosotros lanzando telarañas desde principios de los 80. La década de los 90 y la década del 2000 han sido especialmente prolíficas con respecto a los juegos del hombre araña, con estupendas entregas para Megadrive, Master System, Super Nintendo, PlayStation, PlayStation 2 y últimamente en PlayStation 3 y Xbox 360. Se espera de manera inminente que su última aventura para PlayStation 4 y XBOX ONE sea una revolución.

En los cómics

El científico **Bruce Banner** se ve atrapado en el corazón de una explosión de una bomba gamma. La increíble energía liberada por la bomba le convierte en un gigante esmeralda invulnerable e indestructible cuando Banner se enfada o se ve amenazado. Mientras más se enfada más fuerte se vuelve, por lo que su poder y fuerza son ilimitados. Nadie es más fuerte que **Hulk**, como a él mismo le gusta recordar a menudo. Con eso está todo dicho.

En el cine y la TV

Una serie de TV mítica y excelente y una suerte irregular en sus aventuras en solitario en el cine. Dos películas algo mediocres pero con asombrosos efectos especiales y sus geniales intervenciones en las películas de **Los Vengadores**. Cuando juega en equipo da lo mejor de sí mismo, paradójica y contrariamente a lo que ocurre en los cómics.

En los Videojuegos

No hay muchos pero los que hay están bastante bien. Los mejores nos llegaron en la primera década del 2000, para PlayStation 2, Playstation 3 y Xbox360. El mejor fue The Incredible Hulk **Ultimate Destruction**.

En los cómics

Juntos o por separado, **El Capitán América** y sus compañeros **Los poderosos Vengadores** son actualmente la columna vertebral del universo Marvel. Sus decenas de títulos mensuales entre colecciones oficiales y derivadas narran las mil y una aventuras de los diferentes equipos de Vengadores que lo dan todo para combatir amenazas que ningún héroe en solitario podría enfrentar. Los Vengadores, con el supersoldado Capitán América al frente como líder indiscutible, son el estandarte por excelencia del Universo Marvel. La proliferación de colecciones derivadas de Los Vengadores empieza a ser un poco abusiva y agobiante en los últimos tiempos, pero es una consecuencia directa del tremendo éxito de sus aventuras en el cine.

En el cine y la TV

Lo dicho. El invento del siglo. Si por separado venden mucho, juntos venden el triple. O diez veces más. **Disney** lo tenía todo planeado y sabía muy bien lo que hacía cuando puso a sus juguetes más rentables a jugar en equipo. Que no te quepa duda de que van a explotar el fenómeno hasta que tus nietos te lleven a ti al cine.

En los Videojuegos

Curiosamente no hay gran cosa. Un arcade bastante potable (**Captain America and The Avengers**) y desde entonces, salvo un juego exclusivo para Kinect (Xbox 360), nada de nada. Que no se entere Disney, que te inunda el mercado….

En los cómics

El ex-marine **Frank Castle** queda gravemente herido al verse atrapado en un tiroteo entre bandas rivales de mafiosos. Su esposa y dos hijos mueren en dicho tiroteo y cuando Frank se recupera de sus graves heridas decide dedicar su vida a la venganza. Con una calavera en el pecho y haciendo uso de un arsenal ilimitado, Frank renace como **El Castigador** (**Punisher**), el agente vengador de la mismísima muerte. Gracias a los excelentes guiones para adultos de **Garth Ennis** pudimos leer sus mejores cómics, y descubrir que antes de la muerte de su familia el bueno de Frank ya estaba medio chalado.

En el cine y la TV

Tres películas hasta la fecha, ninguna de ellas gran cosa. Mi favorita sigue siendo la de **Dolph Lundgren** teñido de negro pero sin calavera en el pecho. La última (**War Journal**) salió directamente en DVD por su alto contenido de violencia. Actualmente triunfa con su propia serie de TV, a su vez spin-off de **Daredevil**.

En los Videojuegos

Un magnífico **arcade** de **Capcom** con su correspondiente conversión a Megadrive y un juego magistral para PlayStation 2 y Xbox, a imagen y semejanza de los cómics de Ennis. Imprescindible. La verdad es que para ser más un antihéroe que un superhéroe el bueno de Frank tiene dos juegazos como la copa de un pino.





En los cómics

El cómic original era una rareza y un éxito menor, hasta que llegó **Lobezno** y la historia cambió. Con el **Giant Size X-Men** y su segunda génesis, los X-men fueron catapultados a la gloria de forma meteórica, y Lobezno adquirió rápida y progresivamente el estatus de mito e icono imperecedero de Marvel. Durante muchos años los mutantes le dieron de comer a Marvel. Hoy en día siguen siendo un pelotazo, aunque a Lobezno le dieron un descanso temporal. No es de extrañar, estaba sobreexplotado.

En el cine y la TV

Eran propiedad de la Fox hasta que llegó Disney y los compraron, como hacen con todo. Ten cuidado, también te pueden comprar a ti. El universo cinemático mutante ha ido creciendo poco a poco y generando interesantes spin-offs, los de Lobezno los mejores de todos con diferencia.

En los Videojuegos

Muchos y muy buenos. Un peso pesado de la industria: un magnífico y adictivo **arcade** para 4 jugadores, multitud de juegos bastante potables para Super Nintendo y Mega drive, dos **Mutant Academy** para PlayStation y las dos joyas de la corona con diferencia: **X-men Legends I y II** para Playstation 2 y Xbox. Desde entonces, solo alguna aventura de Lobezno en solitario y poco más.

MARVEL CINEMATIC UNIVERSE

Universo MARVEL

En los cómics

Nos referimos a los grandes macro eventos y las grandes sagas de la editorial. Esas maravillas estilo **Secret Wars** o **Civil War** en las que se ven involucrados todos los personajes en mayor o menos grado. Hasta que llegó Disney y se empeñó en destrozar el legado de Marvel durante gloriosas décadas, hemos disfrutado de auténticas joyas en sucesión que han convertido a la editorial en un referente mundial y en un ejemplo de respeto y coherencia con uno mismo. Hasta que llegó Disney, insisto. Que se vayan ya, por favor. Desde que están aquí no reconozco a mis personajes favoritos…

En el cine y la TV

Sobreexplotación total con hasta cuatro películas anuales de superhéroes. Qué bien, qué guay, podrás pensar...Pues no. Es un arma de doble filo: si esto sigue así, acabaremos por vomitar por empacho de superhéroes. Ya empieza a haber gente que critica este abuso de la industria. No me extraña.

En los Videojuegos

Marvel Vs Capcom 2 tocó el techo y desde entonces ha dejado la marca muy alta. Hay otras joyas**: Marvel Ultimate Alliance**, **LEGO** Marvel ,etc. Nos quedamos con el cruce contra Capcom. Insuperable.

Otros Superhéroes de MARVEL...

El banquillo de Marvel es extenso y muy rico, aunque inexplicablemente hay pocos videojuegos de peso y renombre que merezcan la pena más allá de lo que ya hemos señalado. Algunos de ellos se merecen una mención de honor...





Convertido en el líder indiscutible del universo cinemático Marvel gracias al carisma y la genialidad del Tony Stark interpretado por Robert Downey Jr., Iron Man no ha tenido suerte en el mundillo de los videojuegos: un cruce con **X-O Manowar** bastante curioso y dos juegos realmente mediocres para Xbox 360 y PS3 adaptando las dos primeras películas. Seguimos esperando a que hagan algo grande con el viejo cabeza de lata. El personaje se lo merece.

DEADPOOL

Personalmente sigo sin verle la gracia a este personaje, pero hay gente que lo adora. Nació como un secundario bastante olvidable de la colección de Los Nuevos Mutantes y acabó evolucionando hasta ser un icono y protagonizar su propia película en solitario. Se ríe de todo y eso le hace interesante. Su videojuego, eso sí, es genial. Por eso está en esta lista. Salió en Xbox 360 y PS3. Hazte con él.



Especialmente maltratados por Disney desde que llegaron y lo destruyeron todo. Hasta en el cine, la última película producida por Marvel difícilmente merece el título de película. Aberrante. En videojuegos tenemos uno para PlayStation bastante resultón y dos mediocres adaptaciones para PlayStation 2 de las dos películas del mismo título. Por lo menos sirvieron para ver y manejar a **Silver Surfer.**

BLADE

Jamás un personaje tan secundario produjo tanto beneficio. Si no fuera por la primera película de **Blade** (1998), muy probablemente no estaríamos haciendo ahora este artículo ni el negocio de Marvel en el cine sería ahora el que es. En los cómics era solo un secundario (muy secundario) de Drácula, en el cine era un crack matavampiros. Dos juegos, uno malísimo para la PlayStation y otro algo más potable para PlayStation 2 basado en la segunda película.



En los cómics

El mayor icono de la industria a nivel mundial, superando incluso al mismísimo Superman. Por todos conocido, el joven millonario **Bruce Wayne**, tras ver cómo sus padres son asesinados a sangre fría por un vulgar ladrón, decide consagrar su vida a combatir el crimen entrenando su cuerpo y su mente hasta límites inimaginables. Tras adoptar la personalidad de **Batman**, el hombre murciélago, recorre las calles atrapando criminales y poniendo para ello en juego su ilimitada fortuna personal y su absoluta devoción a la causa.

En el cine y la TV

Un clásico en constante revisión. Muchas teleseries, la de 1966 la más mítica y recordada, e incontables adaptaciones al cine, entre ellas, dos de Tim Burton que eran obras maestras, algunas bastante olvidables (las dos de Joel Schumacher siguen provocando carcajadas) y una trilogía en la mente de todo el mundo, la de **Christopher Nolan**. Para nosotros, Batman sigue siendo **Michael Keaton**. Mira la portada de este número y lo entenderás.

En los Videojuegos

Muchos, antiguos, modernos, y todos muy buenos. Tenemos a un campeón por aquí y no quiero señalar a nadie. Desde aquel mítico **Batman de Jon Ritman** para ordenadores de 8bits, pasando por el genial **The Caped Crusader** y la adaptación de la película de Tim Burton hasta las entregas de nuestra época, Batman ha disfrutado siempre de auténticos juegazos en mayúsculas, por no hablar de la saga de **Arkham**. El mejor superhéroe con los mejores videojuegos. Aquí no hay dudas.



En los cómics

SUPERMAN

El hombre de acero sigue conquistándonos muchas décadas después de aparecer por vez primera en **Action Comics** en **1938** (se dice pronto). Sus cómics no son ni de lejos los mejores ni los más entretenidos del género de superhéroes, pero el personaje es absolutamente incomparable. Juega en otra liga superior, solamente al alcance de mitos como **Batman o Spiderman**. Reinventado y renacido mil veces, **Superman** sigue y seguirá encarnando los más nobles ideales del género humano, a pesar de ser un extraterrestre del planeta Krypton que goza de superpoderes ilimitados en el planeta Tierra.

En el cine y la TV

Dos palabras, un solo nombre: **Christopher Reeve**. Él es y seguirá siendo siempre el verdadero Superman. Las cuatro películas protagonizadas por él siguen siendo las mejores, a pesar de la cuarta, que sigue provocando sonrojo y vergüenja ajena. Las últimas películas de Superman no me gustan absolutamente nada, pido perdón por tener buen gusto.

En los Videojuegos

Un auténtico desperdicio. A excepción del **arcade** de Taito, el resto de juegos basados en Superman tienen el dudoso privilegio de estar entre los peores videojuegos de la historia. El Superman de **Nintendo 64** quiero pensar que era un chiste...





THE FLASH

En los cómics

Barry Allen ha ido y venido durante las décadas y no ha dejado de ser el mejor **Flash** de todos (aunque a mí me gustaba más **Wally West**, me crié leyendo sus cómics durante años mientras Barry Allen estaba supuestamente muerto). El hombre más rápido del mundo ha protagonizado mil y una aventuras desde que un rayo cayera sobre el forense de la policía Barry Allen y le cubriera de productos químicos confiriéndole la velocidad de un relámpago. Como sucede con Superman, Flash suele dar lo mejor de sí mismo en otras sagas fuera de su propia colección.

En el cine y la TV

Con una película en solitario a punto de estrenarse, la mejor versión de Flash sigue siendo su reciente y exitosa serie de televisión, que le ha catapultado a la fama y ha devuelto a Flash al punto de mira. La serie clásica de 1990 también es una delicia y se ha convertido en serie de culto.

En los Videojuegos

Incomprensiblemente Flash solo tiene un videojuego para Master System y Game Gear basado en la serie de TV de los 90. Posiblemente se deba a la naturaleza del personaje: no debe ser fácil adaptar su velocidad a un juego.

LIGA DE LA JUSTICIA

En los cómics

El concepto de reunión de superhéroes que ahora nos parece tan novedoso y atractivo no se inventó con Los Vengadores de Marvel: DC se adelantó bastantes años al juntar a sus principales estrellas en una misma cabecera, así nació **La Liga de la Justicia**, que acaba de refrendar su éxito con una película de imagen real y continúa constituyendo la columna vertebral del universo DC, al igual que ocurre con su contrapartida en Marvel.

En el cine y la TV

Acaba de nacer una jugosa franquicia que, ¡oh milagro!, no pertenece a Disney (de momento) y que no para de generar ingresos tanto en grupo como en solitario, el nuevo universo cinematográfico de DC aspira a plantarle cara a la todopoderosa Disney y su interminable catálogo de licencias.

En los Videojuegos

Justice League Heroes es de lo mejorcito que tuvimos la suerte de probar, para PlayStation 2 y Xbox. Tienes a tu disposición al plantel completo de los grandes personajes de DC para enfrentarte en equipos de hasta 4 héroes a interminables hordas de supervillanos hasta vencer a Darkseid.



En los cómics

El Universo DC como conjunto siempre me ha parecido una digna alternativa al de Marvel, y hasta cierto punto resulta aún más fiel a sus principios y a su concepto de tierras y universos paralelos. Protagonistas de grandes sagas como **Legends, Millennium, Invasión, Crísis de Identidad o Crísis en Tierras Infinitas**, el Universo DC no deja de asombrarnos con su capacidad para generar grandes sagas y reinventarse una y otra vez para ponerse al día y empezar de cero (o casi).

En el cine y la TV

Como decíamos antes, el universo DC está viviendo actualmente una segunda juventud gracias a sus magníficas series de Tv (**Arrow, Flash, Gotham, Supergirl** etc.) y a su universo cinematográfico. La pena es que han desperdiciado una gran ocasión para darle unidad y coherencia a todo el conjunto: ¿Por qué a los mismos personajes los interpretan diferentes actores en el cine y en la tele?...¿Por qué no hay una continuidad entre ambos medios?...

En los Videojuegos

Un título destaca en solitario de entre todas las apariciones del **universo DC** en los videojuegos: **MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE**, una locura genial que fusiona en un crossover imposible a personajes de las dos franquicias. Bueno sí, y también están los juegos de **LEGO**, pero son para tu hermanita pequeña…

Otros Superhéroes de DC...

DC también tiene banquillo, si bien aquí pierden a los puntos al compararse con sus colegas de **Marvel**, y es que hay muy pocos juegos y nada brillantes sobre personajes algo secundarios de DC. Estos son algunos de ellos...



John Constantine, el protagonista de **HELLBLAZER** tuvo su adaptación al videojuego tras el estreno de la película de imagen real protagonizada por **Keanu Reeves**, que estaba bastante bien. Actualmente le hemos podido ver de nuevo en la tele con un aspecto diferente pero tan socarrón y arrogante como siempre.

AQUAMAN

Tuvo un juego bastante olvidable para la Xbox original, muy flojo pero curioso, más teniendo en cuenta que hicieran un juego inspirado en un eterno secundario de DC como es **Aquaman**. Está llamado a mejores horizontes de gloria tras su reinterpretación por el actor **Jason Momoa**, que ya se metió en la piel de **Conan** hace tiempo.



Un gran personaje que poco a poco va ampliando su familia de títulos asociados, y que ha ido recobrando protagonismo tras los eventos narrados en la saga **La Noche más Oscura** y su secuela **El Día Más Brillante**. Ahora resulta que los **Green Lanterns** son solo un color más en el amplio espectro de colores y cuerpos de Lanterns que pueblan la galaxia. Tuvo un juego bastante curioso que adaptaba libremente la película protagonizada por **Ryan Reynolds**.



El Pódium de los ganadores...



¿Qué superhéroes tienen los mejores videojuegos?...

1. **BATMAN**, por cantidad y calidad. Con diferencia **Batman** es el superhéroe con más y mejores videojuegos producidos hasta la fecha. No está mal para un tipo sin superpoderes…

2. **SPIDERMAN**. El amistoso vecino **Spiderman** tiene detrás un nutrido catálogo de videojuegos que le hacen alzarse con el segundo puesto. Para haber ganado le haría falta un pelotazo tipo Arkham como los de Batman. Pero dadle tiempo…

3. **X-MEN**. Los mutantes de **Marvel**, muy en parte gracias a **Lobezno** y su omnipresencia durante largos años en todo juego de la casa de las ideas, nos han dejado algunas joyas que merecen que les otorguemos el tercer puesto de la competición.





Posiblemente, lo primero que a uno se le viene a la cabeza cuando piensa en un videojuego de Batman es la imagen del musculoso hombre murciélago dándole una soberana paliza a algún delincuente de poca monta o haciéndole saltar los dientes al Joker. Bueno, pues nada de esto lo vas a encontrar en **Batman** (1985) del genial **Jon Ritman**. Nada más cargar el juego éramos testigos de la aparición un tanto ridícula de un Batman enano, cabezón y canijo que nos incitaba con gesto impaciente a adentrarnos en una aventura un tanto peculiar en la que, desde luego, no había nada de acción ni peleas pero sí mucho de saltos, habilidad y astucia. Batman es en cierto modo el heredero espiritual de la serie de televisión de imagen real de 1966, en la que Adam West y Burt Ward se enfundaban en unos trajes imposibles para encarnar las aventuras (muy locas) de **Batman y Robin**. Precisamente para rescatar a éste último nos metíamos de cabeza en una aventura dificilísima (ya te lo avisamos más adelante en el reportaje de juegos difíciles de este mismo número) en la que debíamos atravesar las mil y una estancias de la Bat-cueva para recomponer el Bat-plano y poder salvar a nuestro eterno compañero adolescente de las garras del malvado Joker, que ha repartido por todas partes a sus secuaces para complicarnos (aún más) la ya de por sí imposible tarea de encontrar las piezas dispersas de nuestro vehículo. Este Batman no pega puñetazos ni puede dar patadas, pero salta y supera plataformas como nadie.

Batman de Jon Ritman es un verdadero mito de la historia de los videojuegos, muy posiblemente el primer juego más que potable basado en un superhéroe de cómic, y lo cierto es que a pesar de tener ya más de 30 años ha envejecido envidiablemente bien. Sus endemoniadas pantallas siguen siendo un reto considerable, aún teniendo un mapa te costará horrores salir vivo de ahí, y cuando hayas conseguido dominar los saltos a la perfección y te hayas aprendido de memoria las rutinas necesarias para superar las zonas principales, todavía te quedará tener suerte y aterrizar en el sitio adecuado en el momento justo, y es que para poder progresar en el juego deberás hacerlo todo a la perfección. El más mínimo error te llevará a perder una vida. Ya no se hacen juegos como los de antes, y créeme, no es un tópico, a veces es más una súplica que otra cosa: su desmadrada dificultad no está hecha para el jugador medio. Hoy en día el concepto de juego de este Batman de Jon Ritman es impensable. Si no tienes demasiada paciencia y eres más de atizar al malo, búscate otro juego, esto no es para ti.

PLAY AGAIN RETRO Reviews



Que CAPCOM tiene montones de recreativas geniales no es ningún secreto, eso lo sabe todo el mundo, pero que una de esas recreativas (quizá de las menos conocidas) tiene como protagonista a un personaje secundario como **Punisher** y además es una bomba resulta quizá algo más sorprendente. Estamos acostumbrados a que Capcom nos sorprenda con arcades protagonizados por la plana mayor de Marvel, pero no deja de ser curioso que en 1993 se fijaran en Punisher para protagonizar este beat'em up (que no shoot'em up, como debería ser tratándose de un pistolero de reputación como **El Castigador**) estilo "yo contra el barrio" que bebe de las fuentes de otros grandes del género como Final Fight o Double Dragon.

Es, de lejos, uno de los juegos basados en superhéroes de cómic más disfrutables y frenéticos que puedas jugar. Elige entre jugar con **Punisher o Nick Furia** (el clásico, no el Samuel L. Jackson del Universo Cinemático) y disponte a repartir estopa entre bandas de criminales y escoria de lo peor. Al final te espera el mismísimo Kingpin, el rey del crimen organizado y el gangster más famoso del Universo Marvel. Nada que no pueda solucionarse con unos cuantos puñetazos bien dados, unos tiros (ocasionales) cuando recojas armas por el camino y algún que otro continue al que tendrás que recurrir de vez en cuando, sobre todo cuando la pantalla se llene de enemigos y de jefes finales que no dejan de ser bastante correosos pero tampoco nada del otro mundo.

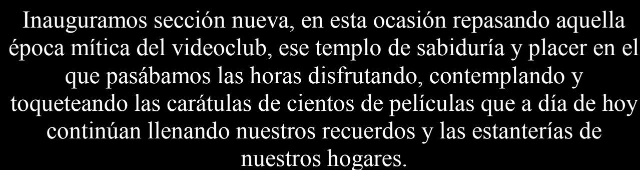




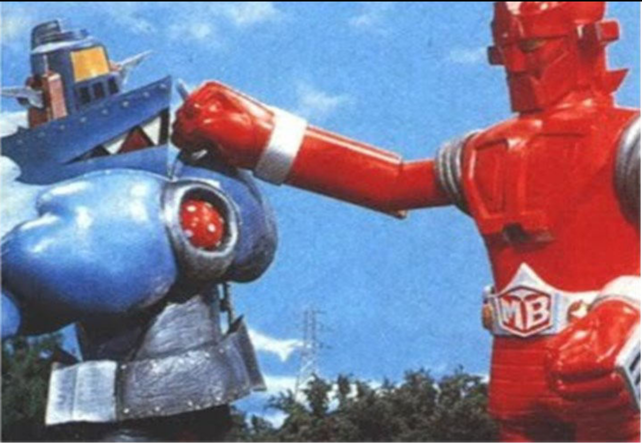
Jugabilidad de la antigua escuela, toneladas de carisma y espectacularidad que te harán volver una y otra vez, y sobre todo y ante todo, diversión como solamente un buen arcade sin excesivas complicaciones puede proporcionarte. Tuvo una más que correcta conversión en Mega Drive, pero nos seguimos quedando con el arcade original. Que el segundo jugador pudiera participar manejando a Nick Furia no dejaba de ser una anécdota, todos queríamos ser **Frank Castle** en una época en la que los cómics de **Jim Lee** partían la pana y el bueno de Punisher estaba en la cresta de la ola. Como decimos, para ser un personaje que empezó siendo un mero secundario de la colección de Spiderman, su trayectoria y trascendencia no están nada mal. Tienes que probar este juego, te guste Punisher o no. Eso sí, como decía el slogan de sus tebeos de los años 80, si eres culpable…Estás muerto.





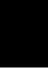


Inauguramos sección nueva, en esta ocasión repasando aquella época mítica del videoclub, ese templo de sabiduría y placer en el que pasábamos las horas disfrutando, contemplando y toqueteando las carátulas de cientos de películas que a día de hoy continúan llenando nuestros recuerdos y las estanterías de nuestros hogares.



Para romper el hielo este mes hemos elegido una cinta mítica e inolvidable, no por que sea buena ni por ser una súper producción, más bien al contrario porque era (y es) un bodrio absoluto pero que nos hizo soñar de pequeños y ya solamente por esa razón se merece un lugar de privilegio en el Olimpo del cine casposo y nostálgico. Me refiero a **MAZINGER Z, EL ROBOT DE LAS ESTRELLAS,** más conocida popularmente como «la película del Mazinger rojo». En una época en que las cintas que recopilaban episodios de la serie clásica de Mazinger triunfaban en todos los videoclubs de España, un grupo de astutos distribuidores tuvieron a bien darnos gato por liebre y meternos un golazo por toda la escuadra haciéndonos creer que esta película era un largometraje de imagen real de Mazinger Z. ¿A nadie le extrañaba que el robot protagonista no tuviera ningún parecido con el mítico robot de los dibujos animados?...En fin, éramos niños y todo eso nos daba igual, nos tragábamos lo que sea y además estábamos dispuestos a perdonar cualquier cosa, después de todo en aquella época lo único que nos importaba era disfrutar y ser felices, y con esta película lo conseguimos. ¡Y vaya si lo hicimos!...Con el tiempo supimos que aquella «película» de Mazinger no era otra cosa que un montaje hecho a base de escenas recortadas de varios episodios de la serie **MACH BARON** (de ahí la MB del cinturón del robot protagonista), que por supuesto nada tenía que ver con Mazinger, más allá del parecido del villano con el Dr. Infierno y muy pocas cosas más. Sin embargo el éxito de este loco experimento fue superlativo y aquí en España llegó a inspirar incluso su propia colección de tebeos, obra del mítico Sanchís, autor de Pumby y otras revistas infantiles de la época. Un éxito de taquilla sin precedentes que aún hoy seguimos recordando con cariño y a la que pudimos echarle el guante en DVD hace ya unos años cuando el sello **Asian Trash Cinema** la reeditó de forma más oficiosa que oficial. Algo es algo. Hay versiones que circulan por Internet que tienen una calidad de imagen mucho mejor y que aún pueden conseguirse por redes P2P.

¡A por ella, auténtico fan de Mazinger!Tu vida no tendrá sentido ni estarás completo hasta que la consigas. Es una basura asquerosamente maravillosa. Si no entiendes esta frase es que no has tenido infancia ni sabes lo que es el placer culpable.





Aún recuerdo como me impactó por vez primera, la imagen de un destructor imperial sobrevolando mi cabeza. Era la secuencia inicial con la que abría **La Guerra de las Galaxias** (la trilogía original, lo demás es "Star Wars"). Un enorme destructor, comandado por **Vader**, perseguía la nave de la princesa **Leia**. Lo siguiente que me viene a la cabeza, es un cabreado Vader sujetando del cuello a uno de sus tripulantes.



Vader se cansó de que le preguntaran por el color de sus ojos.

Impregnada la memoria de emoción, recuerdo como disfruté con **Han Solo, Chewbacca, el Halcón Milenario, Luke**, los disparos láser, **Obi-Wan**, los cazas…

Pero la infancia recubre de algodón, endulza todos esos momentos mágicos que vivimos en el cine. Así que, pasados unos años, la cosa cambia radicalmente. Hoy en día te preguntas, pero ¿qué diablos hace una princesa defendiendo una República?. Debe ser un caso único en la historia de las monarquías. Una princesa jugándose la vida por un sistema de gobierno republicano, con sus senadores y todo...Increíble.








En esa misma película, tampoco podemos pasar por alto otro hecho "espeluznante", como lo definiría Iker Jiménez. Un jedi (léase "yedi", no "yedai". Eso es "Star Wars"), llamado **Obi-Wan Kenobi**, se retira del mundanal ruido galáctico y se va a vivir a un desértico planeta llamado **Tatooine**. Para no ser reconocido por el Imperio, se hace ermitaño, se va a vivir a una montaña y guarda un sable de luz en un baúl (sí, un "sable de luz", no una "espada láser". Eso es "Star Wars"). Y he aquí lo curioso del caso, un jedi que no quiere ser reconocido, ni que nadie lo relacione con ellos, se cambia el nombre de "**Obi-Wan Kenobi" a "Ben Kenobi**" y se deja la túnica marrón con capucha, típica de la Orden...¡Tremenda transformación! Ni siquiera se afeita la barba!. Tócate los huevos, Kenobi. Y luego Luke, en un alarde de astucia, dice lo de: "¿será el viejo Ben Kenobi, el famoso Obi-Wan Kenobi?"...Joder, qué daño hizo la leche de Bantha. Si es que eso es lo que pasa por beber leche sin pasteurizar, ni envasar (bueno, ya lo vimos en el capítulo VIII, pero eso ya es "Star Wars").

Imposible reconocerle...





Repasando otros aspectos inquietantes de nuestra galaxia favorita, encontramos un anacronismo de unas dimensiones tan enormes como la Estrella de la Muerte, en el hecho de que en un futuro muy lejano y en una galaxia muy lejana, tenemos a un wookie llamado **Chewbacca**, llevando un "zurrón" de campesino del siglo XVI (¡). Y lo más importante de todo es: ¿¿¿Qué demonios lleva ahí???.....siendo lo más grotesco, que viendo la película sólo podemos llegar a la aterradora conclusión de que ahí guarda el soplete y el juego de llaves Allen, con las que arregla el **Halcón Milenario** a cada momento...¡¡Un soplete y unas llaves Allen!!¡¡En pleno borde exterior galáctico!!...Joder, si hasta puede que sean del **Leroy Merlin**, para rematar el surrealismo.



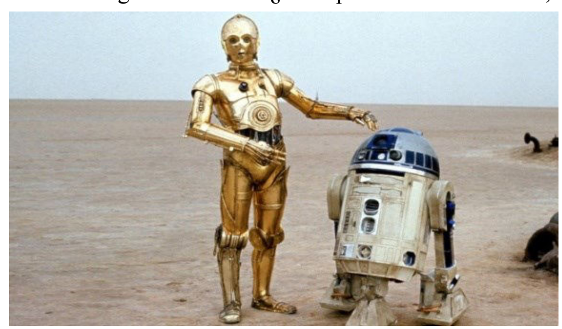


Otros anacronismos destacables, son los botones tanto del traje de **Darth Vader**, con sus lucecitas y todo (serían de bajo consumo porque no paran de parpadear) y **la tableta de caramelos Strepsils** que llevaba pegada al uniforme **El Gobernador Tarkin**…



Peter Cushing no tenía problemas de garganta gracias a sus pastillas Strepsils...

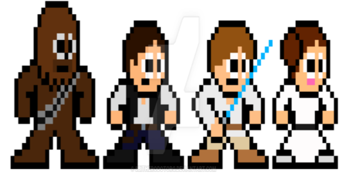
En cuanto a robots y maquinaria, tenemos como especial singularidad, la increíble torpeza en la movilidad que muestra en La Guerra de las Galaxias **R2-D2** (del cual nos enteramos después que puede hasta volar, pero eso es ya "Star Wars") y cómo era incapaz de desenvolverse en la arena deslizándose sobre el suelo con gran dificultad. ¿Para qué están esos cohetes, hombre?...





R2, el robot bipolar

¿En qué quedamos?... ¿Antes volaba y ahora no es capaz de andar por la arena?...



¡Y yo con estos píxels...!

También es de destacar, el sofisticado método que se utiliza en el interrogatorio a Leia (jeringa de toda la vida, cual aguja de practicante de la Seguridad Social)…



Inolvidable también la kale borroka organizada por un grupo de **ositos Ewoks contra todo un Imperio** (¡¡y ganan!!); cómo van envejeciendo los personajes pero Chewbacca no tiene ni una cana (vimos después como se plateaba Han Solo, pero eso es ya "Star Wars") …..y así podríamos seguir hasta un futuro muy, muy lejano.

Y una vez expuestos en clave de humor todos estos hechos, que una vez alcanzada la mayoría de edad mental me llamaron la atención, sólo cabe destacar que aún con eso, **la trilogía de La Guerra de las Galaxias** (que no "Star Wars"), es una auténtica maravilla artesanal y una experiencia audiovisual que nadie debería perderse antes de morir...Sin más que añadir, un saludo y hasta la próxima.

Murdock

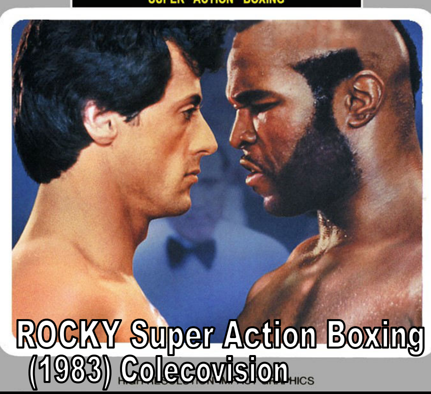
Los Mejores Videojuegos de ROCKY



El potro italiano es a estas alturas del siglo 21 un mito consolidado de nuestra cultura pop, de igual forma que puedan serlo los superhéroes de Marvel o personajes tan absolutamente míticos como Mazinger Z, Goku, Superman o Santa Claus. Son personajes que han trascendido los medios originales en los que fueron concebidos para dar el salto y enquistarse en la cultura popular de forma indisoluble e irremediable, tanto si te gustan como si no.
El genial boxeador de Philadelphia creado por **Sylvester Stallone** a principios de la década de los 70 del siglo pasado sigue pegando fuerte...¡42 años después de su primera aparición en el cine!...A punto de estrenar nueva película, lo celebramos devolviendo a nuestro boxeador favorito a uno de los medios donde ha librado algunos de sus mejores (y más divertidos) combates. Damas y caballeros, en esta esquina, y con un peso de 90 kilos, el indiscutible campeón del pueblo de los videojuegos….¡¡ROCKY BALBOA!!

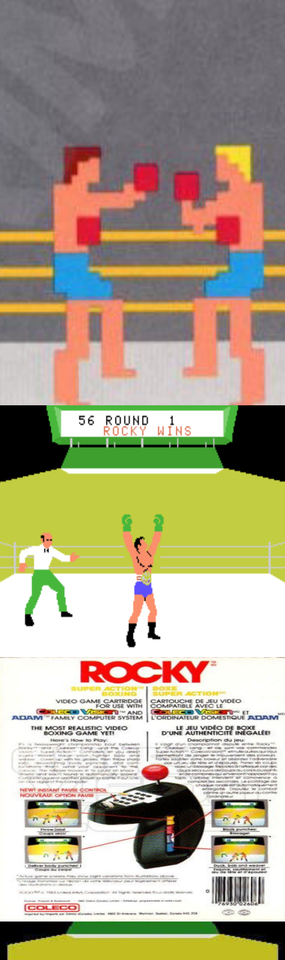


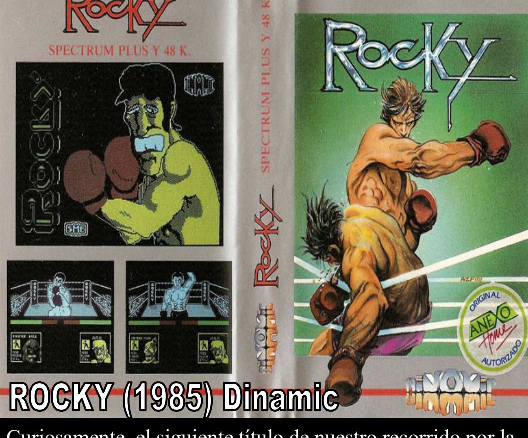




ROCKY Super Action Boxing (1983) Colecovision

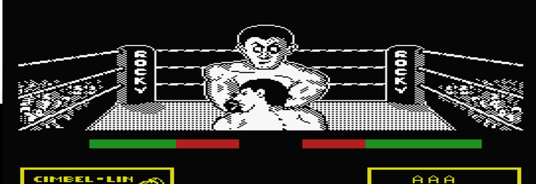
El primer juego con licencia oficial de **Rocky** lo encontramos en **1983**, a tiempo de acompañar al estreno de **ROCKY III** en las salas de cine, con una entrega para **Colecovision** bastante rudimentaria pero con algún toque distintivo que lo hacían divertido y muy simpático. Era un juego exclusivamente pensado para jugar a 2 jugadores, uno controlaba a Rocky y el segundo jugador a Clubber Lang, el legendario boxeador afroamericano interpretado por el genial Mr. T. Sobra decir que en las casas los guantazos de la película entre Rocky y Clubber se traducían en ver quién se quedaba con uno u otro personaje, siendo Rocky, evidentemente, el héroe al que todos queríamos controlar. **Rocky Super Action Boxing** es un juego carente de todo alarde tecnológico, como es evidente teniendo en cuenta la plataforma para la que fue programado, pero tiene su gracia. El movimiento de los boxeadores no está muy logrado y es bastante robótico y artificial, ya que, no olvidemos, se trata de gráficos estáticos que se apagan y se encienden simulando movimiento, al estilo de las maquinitas hand held que hicieron furor a principios de los 80. Con todo, y a pesar de las limitaciones, resultaba divertido.





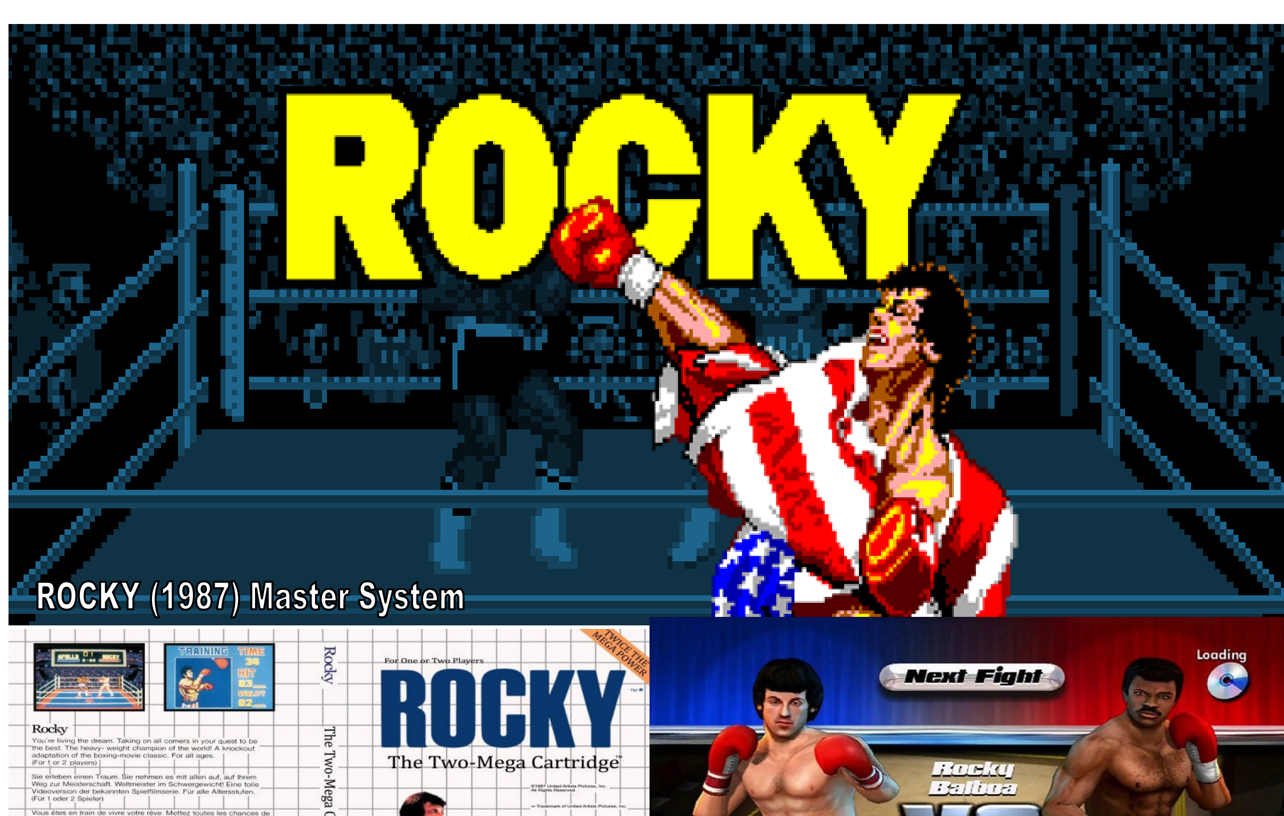
ROCKY (1985) Dinamic

Curiosamente, el siguiente título de nuestro recorrido por la historia de Rocky en los videojuegos surge de nuestra querida España, en plena era dorada de los ordenadores de 8 bits, cuando **Dinamic** estaba en estado de gracia y hacía una obra maestra tras otra. **Rocky** para Spectrum, Amstrad y MSX era una curiosa y muy lograda versión del clásico juego de boxeo con vista en primera persona al estilo Punch Out o Frank Bruno's Boxing que aprovechaba la licencia (no está muy claro si de manera oficial u oficiosa) de Rocky, ofreciendo combates entre un Rocky caricaturizado y una serie de rivales más o menos estrambóticos a los que no resultaba demasiado difícil tumbar tras echar un rato machacando botones. Al poco tiempo de salir fue rebautizado con el nombre de **ROCCO** (nada que ver con Sifredi, espero) por aquello de la licencia…¡ejem!. Para el recuerdo, aquella mítica carátula realizada por el genial Alfonso Azpiri.



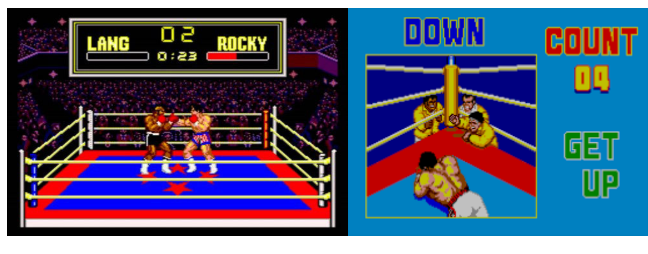




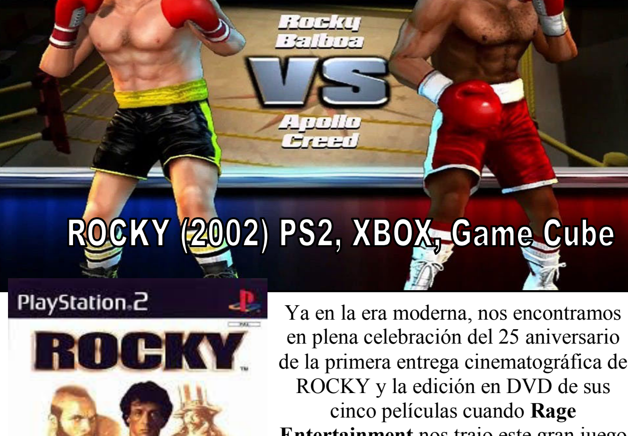


ROCKY (1987) Master System

Una rareza más que por estos lares pasó absolutamente desapercibida. De hecho, muchos lo disfrutamos en su versión “maquillada” de los 90, “**Heavyweight Champ**”, que aprovechaba gran parte del código original de éste **ROCKY** que salió años atrás. A su vez, **Buster Douglas KO Boxing** también aprovechó parte del anterior para ofrecer otra revisión del mismo juego. Curiosidades de la vida. El caso es que **ROCKY** para **Master System** es todo un hallazgo par los fans de Balboa: abarca las cuatro primeras películas y jugando a dos jugadores puedes elegir entre Rocky, Apollo, Clubber Lang e Ivan Drago, siendo estos mismos y por órden lógico y cronológico los rivales a batir en el modo historia para un solo jugador. Un juego entretenido, correcto y sin alardes tecnológicos que se ve algo enriquecido por los divertidos minijuegos entre combate y combate y que te permitían mejorar los atributos del potro italiano dependiendo de cómo realizaras el entrenamiento correspondiente. Normalmente costaba bastante dominar la técnica de estos entrenamientos y si fallabas a la hora de hacer estos minijuegos te veías



obligado a pasar al siguiente combate sin haber mejorado tus atributos (fuerza, agilidad, resistencia), lo que hacía muy difícil progresar en el juego y superar determinados combates. No es el mejor juego de Rocky pero tampoco el peor. Hazte con él, te va a gustar.



ROCKY (2002) PS2, XBOX, Game Cube

Ya en la era moderna, nos encontramos en plena celebración del 25 aniversario de la primera entrega cinematográfica de ROCKY y la edición en DVD de sus cinco películas cuando **Rage Entertainment** nos trajo este gran juego para apoyar comercialmente dicho relanzamiento de la saga, que sirvió entre otras cosas para hacerle conocer a Rocky y compañía a toda una generación de jugadores y aficionados que habían crecido sin ningún juego basado en estos personajes míticos.

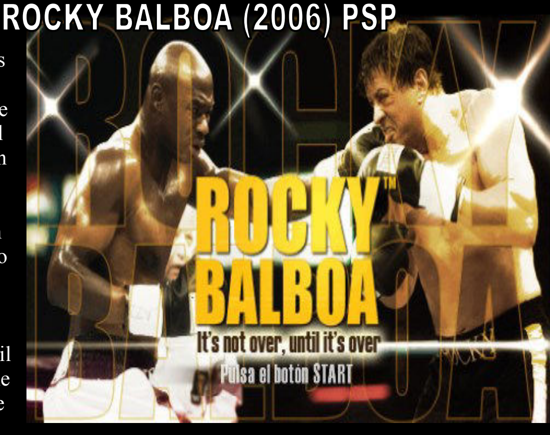
ROCKY era un gran juego de boxeo, bastante más arcade que realista, sin apenas toques de simulación y pretendidamente enfocado a la diversión directa y sin complicaciones. Se puede acabar sin apenas cubrirte de los golpes de los rivales, simplemente es un machacabotones con algún que otro combo muy elemental y cómo no, sus fases de entrenamiento (unas mucho más fáciles de superar que otras) que no pueden faltar en todo juego de Rocky que se precie. Un doblaje más que correcto, una dificultad ajustada que te invita a seguir y un elenco de personajes inolvidables entre los que podemos encontrar hasta cinco versiones diferentes de Rocky (uno por cada película), tres de **Apollo** y a los inevitables **Clubber Lang, Ivan Drago y Tommy Gunn**, además de otros personajes secundarios que aparecen en las películas de Rocky en escenas muy cortas o simplemente se habla de ellos, como **Spider Rico** o el campeón de Alemania. El mejor juego que se ha hecho sobre Rocky,



ROCKY LEGENDS (2004) PS2

Con la PlayStation 2 reinando en solitario, recibimos una secuela directa del anterior juego, lo que daba a entender que el experimento había vendido bastante bien y que el personaje de Rocky seguía teniendo mucho tirón entre el público. **Rocky Legends** desplaza ligeramente a Rocky del papel protagonista para centrarse en ofrecer historias en paralelo que nos cuentan el origen, ascenso y caída del resto de personajes emblemáticos de la saga. Entre otras cosas curiosas, descubrimos que **Apollo** conoció a su entrenador **Duke** y se hizo amigo suyo tras derrotarle en un espectacular combate en el que le destronó y ocupó su lugar como nuevo campeón, mucho antes de que Rocky se cruzara en su camino, o que Clubber Lang estuvo en la cárcel antes de ser campeón del mundo y que allí fue donde empezó su modesto ascenso al trono. Como su título sugiere, aquí adquieren protagonismo las leyendas de Rocky, ofreciendo hasta cinco modos historia diferentes dependiendo de a qué personaje legendario escojamos. Añade a la fórmula modos de juego para contentar hasta al fan más exigente y una tienda donde comprar videos, trailers, escenarios y boxeadores adicionales y tienes entre tus manos el mejor y más completo juego de Rocky que se haya hecho, lleno además de curiosidades e historias que desconocías sobre tus personajes favoritos como las que te hemos contado más arriba.

ROCKY BALBOA (2006) PSP



Cuando muchos pensaban que ya nunca volverían a ver a Rocky subirse a un ring (admito que yo mismo lo veía imposible), Stallone se vuelve a poner en forma y nos regala una de las mejores películas de Rocky nada más y nada menos que 16 años después de la última entrega, esta vez poniendo punto y final a la saga como siempre debió hacerse, y no como se contó en la floja y bastante triste ROCKY V. Este es el verdadero final de la saga. La película se vio arropada con el lanzamiento de un gran juego exclusivo para la portátil de Sony, la PSP clásica, que supone no solo una conversión mejorada y ampliada del Rocky Legends de PS2 sino que además incorpora toda una amplia gama de jugosas novedades como la aparición de Mason Dixon, el último rival de Rocky y un renovado modo historia adornado con un modo adicional que te propone revivir la historia de Rocky desde el punto de vista de sus rivales y bajo circunstancias alternativas, como por ejemplo derrotar a Ivan Drago controlando a Apollo Creed o ver qué pasaría si Clubber Lang peleara con Ivan Drago...Interesantes preguntas que tienen su respuesta en este gran juego para portátil que resulta más que recomendable tanto si eres fan de Rocky como si no. Por ponerle algún defecto, diría lo incómodo que resulta jugarlo en una portátil , te dan ganas de tirar la PSP.



REAL BOXING 2 ROCKY Y CREED (2017) iPhone

El último de la lista ya no es un juego de consola, pero chicos y chicas, tenemos que entender que hoy en día el invento del siglo es el teléfono móvil y que ahora la tendencia es tenerlo todo en un mismo cacharrro, y a que no adivináis qué aparato ha ganado la competición tecnológica del siglo XXI, por encima de las consolas de videojuegos...Premio. El teléfono móvil. Concretamente el **iPhone**, que sigue siendo para gente con pasta o con muchas ganas de disfrutar de los mejores juegos para móviles, exclusivos de esta plataforma y con una calidad que rivaliza con los mejores videojuegos disponibles en consolas de nueva generación. **Real Boxing** es uno de estos juegos, pero lo curioso es que existen dos ampliaciones del mismo juego que llevan la coletilla de **ROCKY y CREED** respectivamente y que cuentan con la licencia oficial de la saga, incorporando a todos sus personajes y sus correspondientes historias, golpes, movimientos y guiños propios. Si no tienes un iPhone mejor que te olvides, aún así puedes disfrutar viendo a los personajes de Rocky perfectamente recreados (incluyendo al joven **Adonis Creed**) en videos del juego que puedes encontrar por Internet.

Y el ganador por K.O. es...

ROCKY LEGENDS para PS2.

Sí, los hay mejores técnicamente y más modernos, pero no más completos ni más divertidos que éste. Además tiene algo que los demás no tienen, y es esa enciclopedia de datos inéditos y bizarros que es el modo historia de los rivales de Rocky, a los que aprendes a ver de otra manera una vez que te enteras de sus triunfos y miserias que les convirtieron en lo que son cuando aparecen en las películas.

La saga continúa...

Rocky e Ivan Drago volverán a verse las caras 23 años después de su mítica pelea en **Rocky IV** (1985), esta vez asistiendo a una revancha generacional en **CREED II.** El espectáculo está servido...

Reportaje Especial

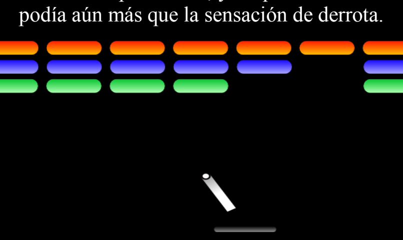
PLAY AGAIN

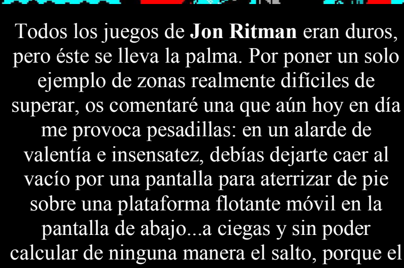
20 Juegos Difíciles (que NUNCA pudiste acabar)

Ya no se hacen juegos como los de antes. Seguro que has escuchado esa frase unas cien veces, a tu padre, a tu hermano mayor o puede que hasta a tu abuelo si eres muy jovencito, pero lo que quizá no sepas es que realmente encierra una gran verdad, por lo menos en cuanto a la dificultad de los juegos se refiere. ¿Eran los videojuegos de hace años muy difíciles, o es que hoy en día los juegos son demasiado fáciles?...
Quizá se trate de un poco de cada cosa, pero algo es innegable: con el paso de los años la dificultad de los videojuegos se ha ido suavizando progresiva e inevitablemente, transformando la industria y de paso el perfil del jugador medio. Hoy te traemos una selección de 20 pesadillas jugables que pondrán a prueba tu habilidad y puede que hasta tu mismísima cordura..¡Atrévete a jugarlos!

ARKANOID

El rompe ladrillos por excelencia es también el primero en romper el hielo en nuestra lista de hoy. Si algo le sobraba a **Arkanoid** por los cuatro costados, además de una incuestionable calidad, es su endiablada dificultad. Olvidad las conversiones domésticas, si no habéis jugado al arcade original con su peculiar mando de control con forma circular, no tenéis ni idea de qué es la dificultad. Jamás atrapar una pelota fue tan difícil ni tan placentero, y es que la diversión podía aún más que la sensación de derrota.





Todos los juegos de **Jon Ritman** eran duros, pero éste se lleva la palma. Por poner un solo ejemplo de zonas realmente difíciles de superar, os comentaré una que aún hoy en día me provoca pesadillas: en un alarde de valentía e insensatez, debías dejarte caer al vacío por una pantalla para aterrizar de pie sobre una plataforma flotante móvil en la pantalla de abajo...a ciegas y sin poder calcular de ninguna manera el salto, porque el movimiento de las plataformas era aleatorio. Si eso no es dificultad, que baje Dios (que aterrice en la plataforma) y lo vea.





Tan difícil como ser más rápido que un cronómetro enloquecido, dicho sea de paso, como todo en este juego. ¿Conoces a alguien que se haya acabado este juego?...Pues eso. Es imposible. O casi. Al final te acabas dando por tonto y vuelves a empezar intentando llegar a los puntos de destino a tiempo...otra vez. Aún sabiendo que no lo vas a conseguir. Pero oye, mira que te lo pasas bien…





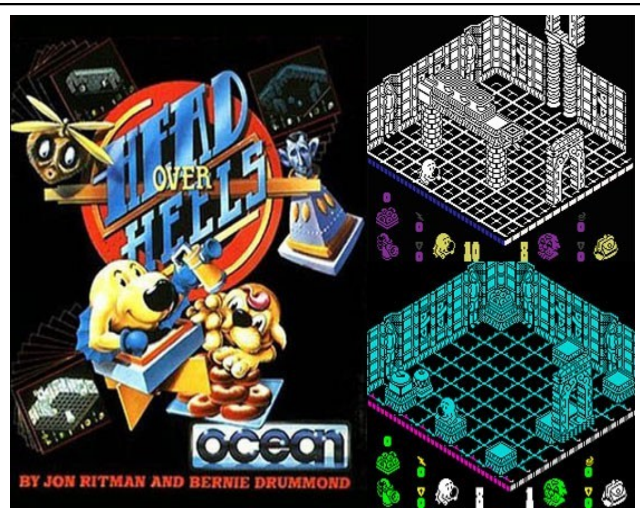
El **Doom** original de PC no era difícil, era horriblemente difícil, que no es lo mismo. Agobiante sería más bien la palabra que más se ajusta a su definición. Monstruos y demonios por todas partes, que no dejan de reaparecer y regenerarse, y que además tienen pinta de ser bastante más duros y resistentes que tú. No es que lo parecieran, es que realmente lo eran. Y MUCHO…
Tú sigue pegando tiros con tu pistolita mientras intentas encontrar la salida de esos endiablados laberintos tridimensionales, hijo…



La dificultad llevada a un nuevo nivel. ¿Recuerdas aquél viejo chiste de la gallina que cruza la carretera para llegar al otro lado?...Pues esto es igual pero cambiando a la gallina por una rana. Solo que no lo vas a tener nada fácil, porque no dejan de pasar coches, motos, camiones y hasta cocodrilos que harán lo imposible por aplastar o engullir a nuestra sufrida rana. Avanzar o retroceder en el momento preciso era a veces cuestión de décimas de segundo. Literalmente. Te va la vida en ello…



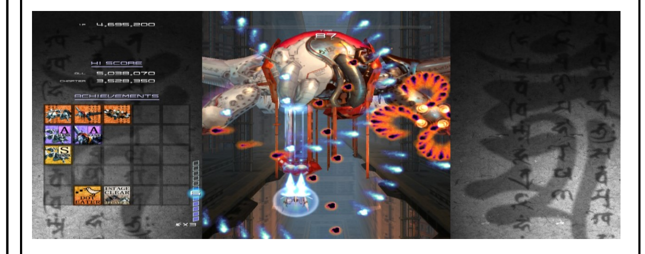
Antiguamente los arcades estaban pensados para sacarnos el dinero de forma descarada, no olvidemos que era un negocio además de un arte. **Ghosts n' Goblins** es un buen ejemplo de esto, un auténtico tragaperras que devorará tu paga y tus monedas de forma inmisericorde. Terminarlo era casi imposible, intentando por otra parte no suicidarte cuando descubrías que para ver el verdadero final tenías que empezar otra vez desde el principio. Acabarlo era casi imposible, pero acabarlo dos veces...Bufff!...Debes estar de cachondeo.



Otro igual que el Batman. A Jon Ritman le gustaba castigarnos, además de regalarnos grandes juegos. Buenos pero difíciles, de eso no cabe duda. Otro juego con vista isométrica y dificultad a la altura de unos pocos escogidos. Si eras un torpe y débil mortal nacido de mujer como yo, tenías algo más que problemas para avanzar en el juego. Admitirlo es el primer paso: **Head Over Heels** no se lo terminó ni Jon Ritman, probablemente. Aún así era muy disfrutable y lleno de carisma y simpatía. Es incapaz de resultar odioso ni aunque murieras mil veces.



Hay juegos con un nivel de dificultad tan disparatadamente elevado que te hacen tirar al suelo el mando de la consola o estrellar algo contra la pared mientras blasfemas y te ríes como si estuvieras loco. **Ikaruga** es de esos. Controlas una nave que se transforma y es inmune a un tipo de impactos de un color determinado, pero como contrapartida es vulnerable a los proyectiles de otro color. Es raro de explicar, difícil de jugar pero inexplicablemente adictivo. Casi imposible seguir jugando sin perder el juicio a partir de la tercera fase.

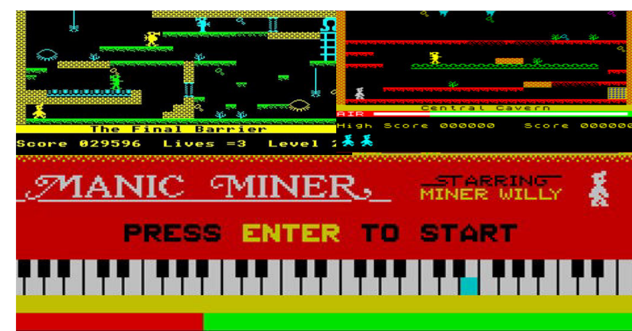




Parece simple pero va a ser que no. Han raptado a tu novia y te toca ir a un templo chino lleno de gentuza y pandilleros a partirles el careto y rescatarla. La buena noticia es que eres un maestro de kung fu (de ahí el nombre), la mala noticia es todo lo demás: tu barra de energía dura menos que un caramelo en la puerta de un colegio, los enemigos son más rápidos que tú, salen por todas partes, no se cansan, los jefes son durísimos, no puedes continuar, tienes tres vidas, si te matan vuelves a empezar casi desde el principio y la curva de dificultad es aplastante. La primera fase es muy difícil, y de ahí hasta la quinta todo empeora. ¿Te siguen quedando ganas de rescatar a tu novia?...Mejor búscate una nueva…En serio, no compensa.



Dificultad made in Spain de la vieja escuela. **Livingstone Supongo** pegó muy fuerte en ordenadores de 8 bits, hoy en día su mecánica y su dificultad serían impensables. En una época en que la salud se regenera automáticamente en los videojuegos, este tipo de desafíos están fuera de onda, ya no tienen público. Y no es porque no gusten, es porque ya no quedan tipos duros capaces de superar esos saltos en pértiga, tirar ese bumerang con la precisión adecuada y sobrevivir a un río lleno de pirañas, todo eso sin despeinarse y llegando a tiempo al punto de reunión con el Doctor Livingstone…Supongo.



Su nombre aparece como sinónimo de difícil en algunos diccionarios. Toda una leyenda de los videojuegos retro, **Manic Miner** tiene todo lo que debe tener un juego para ser redondo y mantenerte enganchado hasta superar todas sus fases, llevando hasta el extremo la técnica de ensayo-error y obligándote a memorizar cada salto, calculando cada movimiento a la perfección si no quieres perder una vida. Aquí los fallos se pagan caros, nunca aquella frase de "a vida o muerte" tuvo más sentido en un juego de plataformas.



Un juego que está pensado para jugar por Internet formando una cuadrilla de cazadores de monstruos no da tregua ni tiene piedad con el jugador individual. Si te adentras en el mundo de **Monster Hunter** tú solito estás muerto. Así de claro. Los monstruos a los que debes dar caza están pensados para ser enfrentados entre dos o más jugadores, pero si juegas tú solo es prácticamente imposible que lo acabes. Las primeras misiones son más o menos asequibles, pero llega un punto en el que es agónico progresar en solitario.



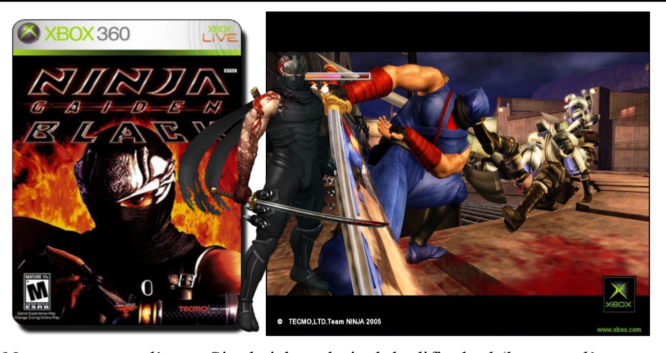
Tan difícil que es, literalmente, imposible acabarlo. Un fallo de programación te mata automáticamente en la fase 256, suponiendo que tengas agallas de llegar a ese nivel. Conozco gente que sigue intentando superar esa fase 256, pero ninguno de ellos está en libertad sin mordaza ni camisa de fuerza. El resto de las pantallas van desde lo difícil hasta lo sencillamente enfermizo. No entra en mi mente seguir más allá de las primeras 30 pantallas, imagina seguir hasta la última. Es cierto que como dicen por ahí, hace tiempo que se descubrió una rutina fija que si te la aprendes de memoria te permite engañar a los fantasmas y obtener cierta ventaja, pero qué queréis que os diga, todo lo que no se base en el libre albedrío y la intuición no es un juego, son Matemáticas. ¡Puag!...¡Qué asco!







Hay gente que acabó en una celda acolchada y con camisa de fuerza intentando acabarse este juego. Craso error. Es un exponente del irritante “Infinite mode” que tanto se llevaba hace ya muchos años. No tiene fin, las pantallas se repiten y se suceden con ligeras variaciones pero con un nivel de dificultad que se va multiplicando exponencialmente hasta llevarte a la locura, el suicidio o el aislamiento en una celda de seguridad donde no puedas morder a nadie. Lo tuve en **Master System** y creo que fue el culpable de que rompiera aquella consola. Un mal día acabé estrellando el cartucho contra el suelo. Lo juro. Yo antes era así, como el My Hero: tontorrón e irritante.



No apto para cardíacos. Si rebajabas el nivel de dificultad (lo que solía suceder tras morir sin remedio las veinte primeras veces) el juego te castigaba riéndose de ti y obligándote a lucir un ridículo y humillante distintivo de color rosa que te marcaba con la deshonra. Para superar algunos jefes debías hacerlo todo absolutamente perfecto y no fallar ni un golpe ni errar un solo milímetro. Con diferencia uno de los juegos más duros de la historia, incluso llega a ser sádico. Hay una **Black Edition** que era incluso más enferma.



Cuando en **Resident Evil** no había munición como para declararle la guerra a Estados Unidos y empezar la Tercera Guerra Mundial, la tarea de sobrevivir en una claustrofóbica mansión plagada de zombis con un simple cuchillo y una pistola con 15 balas era mucho más desafiante y atractiva que cualquier entrega de la saga de hoy en día. En el Resident Evil original de PlayStation y Saturn la palabra difícil se quedaba pequeña. Suavizaron en gran medida la dificultad con Resident Evil 2, para luego volver a subirla con la tercera entrega, pero creednos, este es el Resident más chungo de todos...

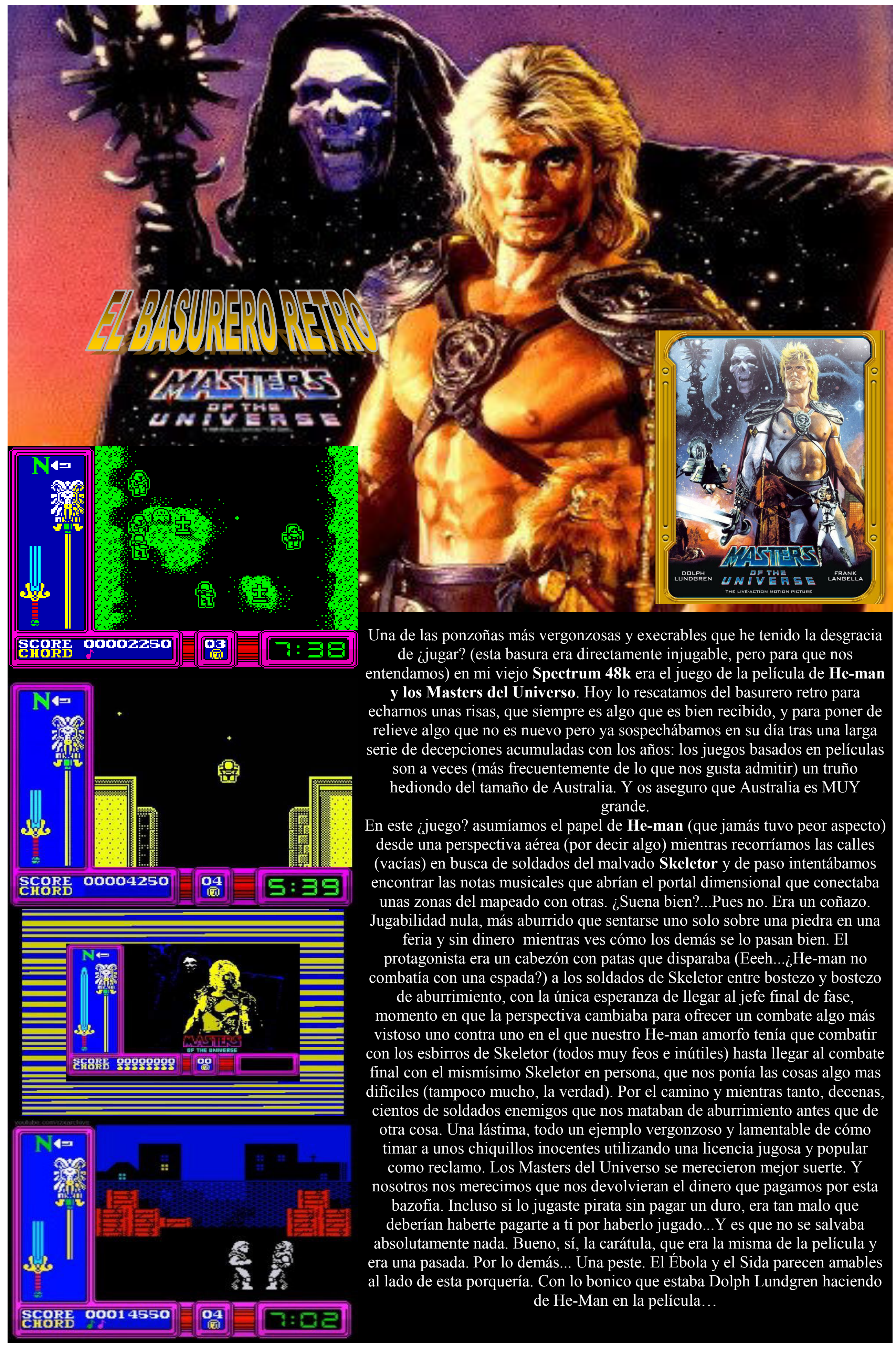


El clásico juego de la serpiente. Lo has jugado en mil consolas, ordenadores y en aquel móvil Nokia cutre y feo que te regalaron tus padres para poder llamarte y tenerte controlado en todo momento. Ha tenido versiones de todas las formas, colores y nombres, pero el desarrollo siempre es el mismo: controlas a una serpiente encerrada en un laberinto que se va tragando comida y se va haciendo cada vez más larga, hasta que maniobrar se hace imposible porque tu cola ocupa toda la pantalla y te acabas devorando a ti mismo. El reto está en intentar superar tu marca y sobrevivir un poco más la próxima partida.

El arcade original era duro, pero esta basura injugable resultaba verdaderamente antipática, ejemplo evidente de cómo una dificultad absurda puede arruinar un juego que no estaba tan mal, pero que acabas abandonando por una dificultad mal entendida: un juego no puede agobiarte hasta ese punto, debe darte un respiro para coger fuerzas y volver a intentarlo dándote margen de mejora. El problema es que en Shinobi, por una razón inexplicable, nuestra barra de salud va mermando constantemente aunque nadie nos ataque, así que aunque no hagas nada acabas muriendo igualmente. Sí, es injusto, es estúpido y además feo.

Otro exponente del maldito "Infinite Mode": jugar y jugar hasta que caigas derrotado y pierdas. Game Over. No te esfuerces, de todas formas acabarás perdiendo. ¿Injusto? Desde luego. ¿Adictivo? Como la droga. Sabes que acabarás perdiendo y que solo eres humano, tus reflejos y habilidades son limitadas, **Tetris** es infinito en todas sus versiones. Parece que aquí hay alguien que está en desventaja y es un poco tonto, y no quiero señalar a nadie. Pero eh, ¿qué es la vida misma sino un continuo y vano esfuerzo por alcanzar lo inalcanzable?...

Si pensabas que eras bueno jugando al Street Fighter y que ya no tiene secretos para ti, piénsalo de nuevo porque estabas equivocado o sencillamente es que nunca has jugado a esta pesadilla. Muy oportunamente rebautizado como "**Grandmaster Challenge**" (El desafío para los Grandes Maestros), esta versión asesina de **Street Fighter II** está solamente al alcance de un selecto grupo de escogidos que tengan la habilidad (y la paciencia) para intentar pasar de la cuarta o la quinta fase, incluso jugando con un personaje al que dominas. Es tan rápido, difícil e injusto, que no parece ni el mismo juego con el que crecimos todos.



Una de las ponzoñas más vergonzosas y execrables que he tenido la desgracia de ¿jugar? (esta basura era directamente injugable, pero para que nos entendamos) en mi viejo **Spectrum 48k** era el juego de la película de **He-man y los Masters del Universo**. Hoy lo rescatamos del basurero retro para echarnos unas risas, que siempre es algo que es bien recibido, y para poner de relieve algo que no es nuevo pero ya sospechábamos en su día tras una larga serie de decepciones acumuladas con los años: los juegos basados en películas son a veces (más frecuentemente de lo que nos gusta admitir) un truño hediondo del tamaño de Australia. Y os aseguro que Australia es MUY grande.

En este ¿juego? asumíamos el papel de **He-man** (que jamás tuvo peor aspecto) desde una perspectiva aérea (por decir algo) mientras recorríamos las calles (vacías) en busca de soldados del malvado **Skeletor** y de paso intentábamos encontrar las notas musicales que abrían el portal dimensional que conectaba unas zonas del mapeado con otras. ¿Suena bien?...Pues no. Era un coñazo. Jugabilidad nula, más aburrido que sentarse uno solo sobre una piedra en una feria y sin dinero mientras ves cómo los demás se lo pasan bien. El protagonista era un cabezón con patas que disparaba (Eeeh...¿He-man no combatía con una espada?) a los soldados de Skeletor entre bostezo y bostezo de aburrimiento, con la única esperanza de llegar al jefe final de fase, momento en que la perspectiva cambiaba para ofrecer un combate algo más vistoso uno contra uno en el que nuestro He-man amorfo tenía que combatir con los esbirros de Skeletor (todos muy feos e inútiles) hasta llegar al combate final con el mismísimo Skeletor en persona, que nos ponía las cosas algo mas difíciles (tampoco mucho, la verdad). Por el camino y mientras tanto, decenas, cientos de soldados enemigos que nos mataban de aburrimiento antes que de otra cosa. Una lástima, todo un ejemplo vergonzoso y lamentable de cómo timar a unos chiquillos inocentes utilizando una licencia jugosa y popular como reclamo. Los Masters del Universo se merecieron mejor suerte. Y nosotros nos merecimos que nos devolvieran el dinero que pagamos por esta bazofia. Incluso si lo jugaste pirata sin pagar un duro, era tan malo que deberían haberte pagarte a ti por haberlo jugado...Y es que no se salvaba absolutamente nada. Bueno, sí, la carátula, que era la misma de la película y era una pasada. Por lo demás... Una peste. El Ébola y el Sida parecen amables al lado de esta porquería. Con lo bonico que estaba Dolph Lundgren haciendo de He-Man en la película…

¿Por qué no lo hablamos?...

Correo de los lectores

Por Enrique Segura

En **PLAY AGAIN** nos preocupamos por nuestros lectores, realmente nos interesa lo que pensáis y nos gusta teneros lo más cerca posible. En esta sección contestaremos vuestros mensajes y atenderemos vuestras dudas y sugerencias.



¡Hola otra vez! Un mes más volvemos a estar aquí, con jugosas novedades, nuevas secciones (Retro Reviews, Regreso al Videoclub y Las Memorias de Murdock) y nuevos reportajes de todo aquello que nos gusta y que ya no encontramos en el presente, por eso se hace necesario volver al pasado para disfrutar de un futuro mejor. Si habéis entendido esta última frase ya sabéis de qué va esto, así que sin perder más tiempo vamos con vuestras consultas y vuestros emails...

Jesús Val (México)

Mi gran amigo en la distancia Jesús Val, residente en ese bello país que es México lindo y querido, está escribiendo un libro sobre la Historia de los Pinball, iniciativa mucho más que interesante que con mucho gusto contribuyo a difundir desde aquí. No solo es interesante porque lo estás escribiendo tú (de manera magistral por lo que he podido leer hasta ahora) , amigo Jesús, sino también porque no existe ni un solo libro en Español sobre este tema, injusticia histórica que tú vas a reparar. Ánimo y no lo dejes. ¡Un abrazo, pendejo!



Javi Ortega (Whatsapp)

Me manda un mensaje con una cuestión que me viene como anillo al dedo para este número especial de superhéroes: "¿Con qué pelis de superhéroes te quedas, con las antiguas o con las modernas?"...A ver, esa pregunta tiene trampa. Te diré algo, cada cosa tiene su encanto y su mérito, y ni si quiera creo que sean comparables. Por supuesto el factor de la nostalgia pesa demasiado, pero no hay que menospreciar nada de lo que se hace hoy en día.



Paco Martínez Abad (Cordoba)

Mi viejo y buen amigo Paco me manda un mensaje tan amable como él mismo en el que me comenta varias cosas interesantes, entre ellas la posibilidad de incluir en la revista más temas retro que no sean solamente videojuegos. En respuesta a tu mensaje, querido Paco, te diré que como ya habrás podido ver en este segundo número de Play Again ya hemos incluido nuevas secciones en las que tratamos otros temas de interés nostálgico y ochentero. Sin ir más lejos, la sección Regreso al Videoclub que seguro que te gustará. ¡Un abrazo, nos vemos!



Antonio Luque (Malaga)

Se confiesa gran admirador de Akira Toriyama en general y de Dragon Ball en particular, y me cuenta que tiene (casi) todos los juegos de Goku que se han hecho hasta la fecha, para multitud de plataformas diferentes. Tienes buen gusto, de eso no hay duda. Volviendo al tema que tocas en tu email, decirte que a mi también me parece mucho mejor la etapa de Dragon Ball (cuando Goku era niño) que Dragon Ball Z, y de lo demás mejor ni hablar. ¿Mi juego favorito de Goku?...¡Todos! Saludos, Antonio.



Mark Lenders (Whatsapp)

Nos escribe con seudónimo (me imagino, porque si no, eres mi puñetero ídolo) para pedirnos que hablemos de videojuegos de fútbol en esta revista. Entre los juegos que menciona en su mensaje, aparecen títulos absolutamente memorables como Super Side Kicks 3 o Tekhan World Cup. Pues bien, amigo Lenders, ya puedo decirte dos cosas: la primera es que aquí nos encanta el fútbol y (aún más) los juegos de fútbol, y en segundo lugar, que en el próximo número te daremos gusto porque haremos un reportaje sobre juegos de fútbol retro. ¡De nada, un placer!





¡Contacta con nosotros!...Si quieres participar en esta sección y ver tu mensaje contestado en el próximo número de **PLAY AGAIN**, no dudes en mandarnos tus comentarios, preguntas y dudas por email a enriquesegura78@hotmail.com o manda un Whatsapp al 646603847. ¡Te esperamos!



LOS MEJORES VIDEOS DE YouTube

¿Quieres más?...Aquí te proponemos algunos videos para que sigas disfrutando de PLAY AGAIN

Rocky - Sega Master System Full Game
318.130 visualizaciones
1 mil · 61 · Compartir · Añadir a

Cómo pasarse el juego entero de **ROCKY** de Master System en menos de 7 minutos...Evidentemente haciendo trampas.

Videojuegos de superheroes CANCELADOS!
1.941 visualizaciones
100 · 0 · Compartir · Añadir a

Un interesante vídeo sobre videojuegos de superhéroes que nunca llegaron a ver la luz. Una lástima, porque algunos tenían muy buena pinta y estaban prácticamente terminados. El complemento ideal a nuestro reportaje de este número sobre superhéroes y sus adaptaciones a otros medios. ¿Llegaremos a verlos algún día?...Solamente el tiempo lo dirá.

REAL LIFE Street Fighter Car Bonus Stage
4,5 M visualizaciones
34 mil · 9,4 mil · Compartir · Añadir a

Un zumbado de la cabeza destroza un coche en la vida real al más puro estilo fase de bonus de Street Fighter. Para echarte unas buenas risas...

CONCURSO PLAY AGAIN

Consigue una copia para tu PC de **TAITO LEGENDS**, la recopilación definitiva de los grandes éxitos arcade de **Taito**, con más de 20 juegos y extras de todo tipo...

El ganador del reto anterior
Augusto Valentín "El Pibe" Gómez

¡Enhorabuena!

¡¡Supera nuestro reto y gana el premio!!

¡HAZLE UN PERFECT A BISON EN STREET FIGHTER II!...
¿Crees que eres lo suficientemente bueno jugando al Street Fighter II como para vencer a M. Bison haciéndole un Perfect?...¡No es nada fácil!

Cuando lo consigas, hazte una foto o captura la pantalla y mándanos un **Whatsapp** al 646603847...Si eres el primero te mandaremos el juego a casa. ¡Suerte y date prisa!


CONTINUE?
¡Por supuesto que sí!
La diversión siempre continúa en PLAY AGAIN
En el próximo número...
Repasamos todos los
RESIDENT EVIL
de PlayStation
¡Penalty!
Los 20 mejores juegos de FÚTBOL
Grandes juegos de películas RETRO
...¡Y mucho más!
A la venta en SEPTIEMBRE